

Spieler: Spezies: Stufe: Herkunft: Größe: Status:

Name: Rollentyp: Höhere Macht: Gewicht: Alter:

7töter

Schnellstarter Abenteuerbogen

Attribute

Beweglichkeit

Empathie

Geschick

Konstitution

Stärke

Vernunft

Wille

Grundfähigkeiten

Abwehr

Grundw.	Attribut	Bw
	Ge	

Ausweichen

Grundw.	Attribut	Bw
	Be	

Geistesschutz

Grundw.	Attribut	Bw
	Wi	

Intuition

Grundw.	Attribut	Bw
	Em	

Körperschutz

Grundw.	Attribut	Bw
	Ko	

Kraftanstrengung

Grundw.	Attribut	Bw
	St	

Wahrnehmung

Grundw.	Attribut	Bw
	Ve	

Können

Abenteuerliches

Grundw.	Attribut	Bw
	Be	

Darstellen

Grundw.	Attribut	Bw
	Em	

Halbwelt

Grundw.	Attribut	Bw
	Be	

Handwerk

Grundw.	Attribut	Bw
	Ge	

Kampfkunst

Grundw.	Attribut	Bw
	Ge	

Sozial

Grundw.	Attribut	Bw
	Em	

Wildnis

Grundw.	Attribut	Bw
	Ve	

Wissen

Grundw.	Attribut	Bw
	Ve	

Optimierungen

Grundw.	Attribut	Bw

Grundw.	Attribut	Bw

Grundw.	Attribut	Bw

Grundw.	Attribut	Bw

Grundw.	Attribut	Bw

Grundw.	Attribut	Bw

Grundw.	Attribut	Bw

Grundw.	Attribut	Bw

Speziesfähigkeit

Grundw.	Attribut	Bw

Waffengruppen

Grundwaffen

Grundw.	Attribut	Bw
	Ge	

Schusswaffen

Grundw.	Attribut	Bw
	Ge	

Stichwaffen

Grundw.	Attribut	Bw
	Be	

Verteidigungsw.

Grundw.	Attribut	Bw
	Be	

Wurfwaffen

Grundw.	Attribut	Bw
	St	

Arkane Pfade

Zaubersang

Grundw.	Attribut	Bw
	Em	

Wunder

Grundw.	Attribut	Bw
	Wi	

Zauberei

Grundw.	Attribut	Bw
	Ve	

Ausgerüstete Waffen

Bw

Schaden

Schadensbonus

--	--	--

Rüstschutz

--

Güldene

--

Schrittweite

--

Lebenskraft

--

Belastung

--

Kondition

--

Zauber des Grimoires

Kon-Kosten

Wirkbezug

Distanz

Wirkziel

Auslösezeit

Wirkzeit

Stärkungen

mental ☐
verbal ☐
manuell ☐

--

--

--

--

--

--

mental ☐
verbal ☐
manuell ☐

--

--

--

--

--

--

mental ☐
verbal ☐
manuell ☐

--

--

--

--

--

--

mental ☐
verbal ☐
manuell ☐

--

--

--

--

--

--

mental ☐
verbal ☐
manuell ☐

--

--

--

--

--

--

Schwächen

7töter

Schnellstarter Abenteuerbogen

Name:

Sprache & Schreiben

Grundw. Attribut Bw

.....			
.....			
.....			
.....			
.....			



Groschen

Kreuzer

Taler

Dukat

Belastung



Ausrüstung

- Robuste Alltagskleidung
- Lederrüstung (R3)
- Umhängetasche oder Rucksack
- Essgeschirr
(Holzteller, Löffel, Wasserschlauch)
- Feuerstein & Zunder
- 3 Tagesrationen
(Brot, Käse, Trockenobst)
- Bettrolle oder Decke

Speziesfähigkeit

☐ Sternensicht (Em) bei Elfen

Stärkung auf Können Wissen

Elfen fällt es leichter, arkane Zusammenhänge zu durchschauen. Daher erhalten sie nachträglich +4 für Ergebnistests auf die Zauber Auren erspüren, Magie erspüren oder Leben erspüren (nicht im Schnellstarter), wenn ein ☐ Sternensicht geglückt ist, ebenso auf die Begabung Wissen, falls es um Magie geht. Bei wenig Licht haben sie Wahrnehmung (+2).

oder

☐ Vielseitigkeit (St) bei Menschen

Stärkung auf Können Abenteuerliches

Menschliche Figuren sind vielseitig. Gelingt ihnen ein ☐ Vielseitigkeit nach einem Ergebnistest auf eine ihrer Optimierungen aus Abenteuerliches, erhalten sie nachträglich +2 auf das entsprechende Würfelergebnis.

Optimierungen

Ersthilfe (Ge): Die Figur ist in der Wundversorgung von Verletzungen und Vergiftungen geschult. Mittels der nötigen Elixiere, Tinkturen, Heilkräuter, Pasten und Salben weiß sie Abhilfe zu schaffen. Nach etwa 10 Minuten Wundbehandlung bekommt der Betroffene nach erfolgreichem Ergebnistest 1W8 seiner Leb und Kon zurück. Im Falle eines fatalen Wurfes verliert er indes durch die missglückte Behandlung 1W8 Leb und Kon.

Schifffahren (Ge): Die Figur ist in der Lage, ein Schiff zu führen, zu segeln, zu rudern und dies zu Wasser und in der Luft. In kritischen Situationen wird durch einen ☐ Schifffahren geprüft, ob das Rudern, Segeln oder Führen eines Schiffes von Erfolg gekrönt ist. Die SL passt die Ereignisse situativ an die Umstände der Spielszene an.

Reparieren (Ge): Mit einfachem Werkzeug, Waffenölen und Rüstungsfetten ist der Anwender fähig, innerhalb von 10 Minuten beschädigte Ausrüstung in Stand zu setzen sowie Rüstungen, Waffen und ähnliche Gegenstände fachgerecht zu pflegen. Ein ☐ Reparieren prüft, ob dieses Vorhaben gelingt.

Magische Gegenstände

- ☐ **magischer Schild**
+1 auf Verteidigung mit Schild
- ☐ **Krafttrank**
je 2W8 Kon zurück
- ☐ **Heiltrank**
1W8 Leb und Kon zurück